

# Cuckoo (Ranter-Go-Round)

3-12 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Evita ser el jugador con la carta de rango más bajo cuando todas las cartas se revelan.

## PREPARACIÓN

- 3-12 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte exactamente 1 carta boca abajo a cada jugador.
- Cada jugador comienza con 3 vidas.

## PUNTUACIÓN

- El jugador con la carta más baja pierde una vida.
- Los empates por lo más bajo pierden todos una vida.
- Un jugador sin vidas se elimina; el último jugador en pie gana.

*Consejo: Intercambia agresivamente con cartas bajas — el riesgo de mantenerlas casi siempre supera el riesgo de intercambiar.*

## EN TU TURNO

- Mantén tu carta o fuerza un intercambio con el jugador a tu izquierda.
- Un Rey bloquea el intercambio — el tenedor mantiene su carta.
- El repartidor puede intercambiar con la carta superior del mazo (la extracción de Rey anula el intercambio).
- Todos revelan; la carta más baja pierde una vida.

Cuckoo, también conocido como Ranter-Go-Round, es un juego de cartas simple y caótico donde cada jugador sostiene solo una carta e intenta evitar tener la carta de rango más bajo cuando termina la ronda.

## Objetivo

Evita ser el jugador con la carta de rango más bajo cuando termina la ronda. Los jugadores pueden intercambiar cartas con su vecino para mejorar su posición.

## Configuración

1. **Jugadores:** 3 a 12 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe exactamente 1 carta, repartida boca abajo.
4. **Vidas:** Cada jugador comienza con 3 vidas (fichas, chips o monedas).

## Juego

1. **Decisión:** Comenzando a la izquierda del repartidor, cada jugador mantiene su carta o fuerza un intercambio con el jugador a su izquierda.
2. **Intercambio forzado:** El siguiente jugador debe intercambiar a menos que tenga un Rey, que bloquea el intercambio.
3. **Turno del repartidor:** El repartidor puede intercambiar con la carta superior del mazo si está descontento con su carta, pero si se extrae un Rey, el intercambio se anula.
4. **Revelación:** Después del turno del repartidor, todos los jugadores revelan sus cartas. El jugador con la carta más baja pierde una vida.

## Puntuación

- **Pérdida de vida:** El jugador con la carta más baja revelada pierde una vida.
- **Empates:** Si múltiples jugadores empatan por lo más bajo, todos pierden una vida.
- **Eliminación:** Un jugador sin vidas restantes sale del juego. El último jugador en pie gana.

## Variaciones

---

- **Cuckoo sueco (Kille):** Utiliza una baraja especializada con cartas numeradas y cartas de acción especiales.
- **Chase the Ace:** Una versión británica popular donde los Ases son los más bajos y los Reyes son cartas seguras.

## Consejos y Estrategias

---

- Intercambia agresivamente cuando sostengas cartas bajas — el riesgo de mantenerlas casi siempre supera el riesgo de intercambiar.
- Si recibes una carta de un intercambio, considera que tu vecino pensó que era mejor que la que tenía.

## Consejos y estrategia

---

Siempre intercambia si sostienes una carta muy baja. Si recibes una carta de rango medio de un intercambio, generalmente es seguro mantenerla.

Con principalmente suerte involucrada, la única decisión real es cuándo intercambiar. Generalmente, cualquier cosa por debajo de un 7 vale la pena intercambiar.